

**PENERAPAN METODE ROLE-PLAY SEBAGAI "TOUR GUIDE" CILIK  
BERBASIS PARIWISATA WONOSOBO UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA (SPEAKING) BAHASA INGGRIS SISWA SD/MI**

Alfri Khoerul Mustaqim<sup>1</sup>, Roni Muslikah<sup>2</sup>, Indra Pratama<sup>3</sup>, Astya Silvina Afra<sup>4</sup>,  
Arfiyan Nasiha<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>PGMI FITK Universitas Sains Al-Qur'an

<sup>1</sup>[alfrikhoerul@gmail.com](mailto:alfrikhoerul@gmail.com), <sup>2</sup>[ronim@unsiq.ac.id](mailto:ronim@unsiq.ac.id), <sup>3</sup>[pratammaindraa05@gmail.com](mailto:pratammaindraa05@gmail.com),  
<sup>4</sup>[astyasilvinaafra@gmail.com](mailto:astyasilvinaafra@gmail.com), <sup>5</sup>[arfiyannasiha3@gmail.com](mailto:arfiyannasiha3@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low English speaking skills of elementary school students due to a lack of self-confidence and the prevalence of conventional, teacher-centered learning methods. The characteristics of elementary school students, who are in the concrete operational stage, require more active, interactive, and real-world learning methods. This study aims to analyze the effectiveness of implementing the role-play method as a "Junior Tour Guide" based on Wonosobo tourism to improve students' English speaking skills. The research method used is a literature review, collecting secondary data from various digital scientific databases. Data were analyzed using content analysis techniques through stages of identification, evaluation, and thematic synthesis of relevant previous research findings. The results indicate that the role-play method significantly improves students' speaking fluency, contextual vocabulary mastery, and pronunciation by lowering emotional barriers or the affective filter during communication. Integrating Wonosobo's local tourism potential, such as the Dieng Plateau, Arjuna Temple, Sikidang Crater, Telaga Menjer, and Tambi Tea Plantation into role-play scenarios provides an authentic learning context that increases students' active engagement and motivation. In conclusion, the "Junior Tour Guide" concept based on local tourism is an effective contextual learning innovation to improve communicative proficiency while fostering tourism literacy and regional identity pride from an early age. This research provides a theoretical contribution to the development of local wisdom-based English learning models in elementary schools.*

**Keywords:** Role-Play, Junior Tour Guide, Wonosobo Tourism

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD/MI akibat kurangnya rasa percaya diri serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya metode pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode *role-play* sebagai "*Tour Guide*" cilik berbasis pariwisata Wonosobo dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*) siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (*literature review*) dengan mengumpulkan data sekunder dari berbagai basis data ilmiah digital. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan identifikasi, evaluasi, dan sintesis tematik terhadap hasil-hasil penelitian

terdahulu yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role-play* secara signifikan mampu meningkatkan kelancaran berbicara, penguasaan kosakata kontekstual, dan pelafalan siswa dengan cara menurunkan hambatan emosional saat berkomunikasi. Integrasi potensi wisata lokal Wonosobo, seperti Dataran Tinggi Dieng, Candi Arjuna, Kawah Sikidang, Telaga Menjer, dan Kebun Teh Tambi ke dalam skenario bermain peran, memberikan konteks belajar yang autentik sehingga meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, konsep "*Tour Guide*" Cilik berbasis pariwisata lokal merupakan inovasi pembelajaran kontekstual yang efektif untuk meningkatkan kecakapan komunikatif sekaligus menumbuhkan literasi pariwisata dan kebanggaan terhadap identitas daerah sejak dini. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang berbasis kearifan lokal.

**Kata Kunci:** Role-Play, Tour Guide Cilik, Pariwisata Wonosobo

### **A. Pendahuluan**

Dalam konteks pendidikan global saat ini, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan mendasar untuk membuka peluang karir yang lebih baik, memperluas jaringan sosial, serta memperdalam pemahaman lintas budaya (Kongsaenkham dkk., 2024). Di jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), keterampilan berbicara (*speaking*) merupakan aspek yang paling krusial karena mencakup seluruh keterampilan kebahasaan lainnya (Kongsaenkham dkk., 2024). Masa sekolah dasar dianggap sebagai "jendela emas" pemerolehan bahasa, di mana intervensi yang tepat pada tahap ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kepercayaan diri dan kecakapan komunikatif anak

(Bakri dkk., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga menjadi investasi sosial-budaya untuk menyiapkan generasi yang mampu berinteraksi secara internasional (Bakri dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya berbagai hambatan yang menyebabkan rendahnya keterampilan *speaking* siswa SD/MI. Banyak siswa bersikap pasif, merasa malu, tidak percaya diri, hingga takut melakukan kesalahan saat diminta berbicara di depan kelas (Annisa dkk., 2025; Bakri dkk., 2025). Permasalahan ini sering kali berakar pada pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan berpusat pada guru (*teacher-*

*centered*), di mana metode ceramah mendominasi sehingga meminimalkan interaksi siswa (Kongsaenkham dkk., 2024; Maulidiyah dkk., 2022; Liana dkk., 2025). Selain itu, keterbatasan kosakata dan kurangnya kesempatan untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi nyata membuat pengalaman berbicara siswa menjadi negatif dan menghambat kemampuan mereka dalam menyampaikan ide (Annisa dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2025).

Karakteristik siswa SD/MI yang unik menuntut adanya perubahan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan dinamis. Anak-anak pada rentang usia ini memiliki kecenderungan alami untuk senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan sesuatu secara langsung (Septia, 2024). Berdasarkan perspektif psikologi perkembangan, siswa kelas rendah hingga kelas tinggi berada pada tahap berpikir operasional konkret yang memerlukan suasana belajar nyata dan menyenangkan agar materi lebih mudah diserap dan diingat (Septia, 2024; Purnomo & Mansur, 2025). Guru dituntut untuk tidak sekadar menjadi penyampai pengetahuan, melainkan perancang pengalaman

belajar yang mampu memfasilitasi interaksi sosial dan eksplorasi motorik siswa (Maghfiroh & Labib, 2025; Sulistyarini dkk., 2026).

Metode *role-play* muncul sebagai solusi pedagogis yang efektif untuk menjembatani antara teori dan praktik komunikasi. Metode ini memungkinkan siswa mengambil peran tertentu dan berkomunikasi dalam lingkungan simulasi yang menyerupai dunia nyata (Kongsaenkham dkk., 2024). Keunggulan utama *role-play* adalah kemampuannya dalam menurunkan hambatan emosional (*affective filter*), sehingga siswa yang pemalu sekalipun merasa lebih berani untuk berekspresi (Bakri dkk., 2025; Suciati, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan bermain peran secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata tematik, kejelasan pelafalan, kelancaran berbicara, serta motivasi belajar siswa (Liana dkk., 2025; Bakri dkk., 2025; Rofiq & Mashuri, 2021). Melalui interaksi yang intens, siswa belajar memahami perspektif orang lain sekaligus mengasah keterampilan interpersonal mereka (Islamyati dkk., 2025).

Potensi pariwisata Kabupaten Wonosobo menawarkan konteks belajar yang kaya dan relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Wonosobo dikenal memiliki bentang alam yang indah dengan ikon wisata seperti Dataran Tinggi Dieng, Telaga Warna, Candi Arjuna, dan Bukit Sikunir yang menjadi daya tarik wisatawan mancanegara (Wijayanti dkk., 2026; Sukana, 2024). Selain kekayaan alam, kearifan lokal seperti seni tradisional Lengger serta kuliner khas Mie Ongklok dan Carica dapat dijadikan materi pembelajaran kontekstual (Mulyana & Dwiningrum, 2024). Memanfaatkan sumber daya lokal sebagai media belajar tidak hanya mempermudah pemahaman bahasa, tetapi juga menumbuhkan kebanggaan siswa terhadap identitas daerahnya (Bakri dkk., 2025; Mulyana & Dwiningrum, 2024).

Konsep "Tour Guide Cilik" merupakan bentuk implementasi metode *role-play* yang menghubungkan keterampilan *speaking* dengan pengalaman nyata pariwisata lokal. Dalam peran ini, siswa dilatih sebagai pemandu wisata kecil yang mampu menyapa tamu, menjelaskan objek wisata, hingga

memberikan petunjuk arah dalam bahasa Inggris sederhana (Bakri dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan keterkaitan antara materi ajar dengan situasi kehidupan sehari-hari (Widhiastuty dkk., 2025). Dengan menjadi "tuan rumah" bagi daerahnya sendiri, siswa tidak hanya belajar bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga mengembangkan literasi pariwisata dan sikap ramah tamah yang esensial dalam ekosistem pariwisata (Bakri dkk., 2025).

Meskipun efektivitas metode *role-play* telah banyak didokumentasikan, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara secara umum atau dalam konteks daerah lain seperti Maros dan Bali (Bakri dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2025). Di sisi lain, kajian mengenai pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) pariwisata di Wonosobo umumnya masih menasar pelaku wisata dewasa atau anggota Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) (Sukana, 2024). Masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan

potensi spesifik pariwisata Wonosobo ke dalam skenario *role-play* untuk siswa jenjang SD/MI. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (*research gap*) mengenai bagaimana kearifan lokal Wonosobo dapat diformulasikan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang sistematis bagi anak usia dini di sekolah.

Urgensi penelitian studi literatur ini terletak pada kontribusi teoritisnya terhadap pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris berbasis kearifan lokal yang adaptif terhadap kebutuhan zaman. Di era digitalisasi, guru MI dihadapkan pada tantangan untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan relevan bagi Generasi Alpha yang memiliki rentang perhatian pendek namun menyukai stimulasi visual (Maghfiroh & Labib, 2025; Sulistyarini dkk., 2026). Integrasi pariwisata lokal ke dalam metode *role-play* menjadi langkah strategis untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang harmonis dan berkelanjutan (Wijayanti dkk., 2026). Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang materi ajar yang tidak hanya meningkatkan kompetensi linguistik, tetapi juga memperkuat

karakter dan kesadaran budaya siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel studi literatur ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *role-play* sebagai "Tour Guide Cilik" berbasis potensi pariwisata Wonosobo dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*) bahasa Inggris siswa SD/MI. Melalui sintesis berbagai literatur terkait, penelitian ini akan memetakan efektivitas, langkah-langkah implementasi, serta dampak dari integrasi kearifan lokal dalam pengajaran bahasa asing. Dengan demikian, diharapkan dapat ditemukan sebuah formulasi pembelajaran yang mampu menyiapkan generasi muda Wonosobo yang percaya diri, komunikatif, dan siap menjadi duta wisata bagi daerahnya di mata dunia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif-analitis (Bakri dkk., 2025; Maghfiroh & Labib, 2025). Fokus utama dari metode ini adalah untuk menganalisis, membandingkan,

dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan guna membangun pemahaman baru mengenai efektivitas metode *role-play* dalam konteks pemandu wisata cilik (Septia, 2024; Widhiastuty dkk., 2025). Melalui kajian pustaka, peneliti berupaya menemukan benang merah antar gagasan dari berbagai penulis untuk merumuskan konsep pembelajaran speaking yang adaptif terhadap potensi lokal (Bakri dkk., 2025).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya bersifat data sekunder, yakni berupa literatur akademik yang diperoleh dari berbagai basis data ilmiah seperti Google Scholar, Garuda, Moraref, serta direktori jurnal lainnya (Kongsaenkham dkk., 2024; Sukana dkk., 2024; Maghfiroh & Labib, 2025). Proses pencarian literatur dilakukan secara sistematis dengan menggunakan kata kunci yang spesifik dan relevan, antara lain: *role-play*, *tour guide*, *speaking skill*, *English for young learners*, *elementary school*, serta pariwisata Wonosobo (Bakri dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2025). Penggunaan kata kunci ini bertujuan agar referensi yang terkumpul benar-benar fokus

pada irisan isu antara metode pembelajaran aktif dan konteks pariwisata lokal (Maghfiroh & Labib, 2025).

Kriteria inklusi diterapkan untuk menyaring artikel yang masuk dalam proses peninjauan. Artikel yang dipilih merupakan publikasi ilmiah yang diutamakan terbit dalam rentang waktu 5 tahun terakhir agar data yang dianalisis tetap terbaru dan relevan dengan dinamika pendidikan masa kini (Kongsaenkham dkk., 2024; Maghfiroh & Labib, 2025). Selain itu, kriteria inklusi mencakup artikel yang membahas penerapan metode *role-play*, keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD/MI, karakteristik psikologi perkembangan anak, maupun model pembelajaran berbasis kearifan lokal dan pariwisata (Bakri dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2025). Artikel yang tidak memenuhi relevansi topik dan batasan waktu tersebut dikeluarkan dari korpus data (*eksklusi*) (Kongsaenkham dkk., 2024).

Strategi pencarian dan pemilihan literatur dalam penelitian ini mengikuti alur seleksi yang transparan dan sistematis. Proses seleksi merujuk pada protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang

mencakup tahapan identifikasi, penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), hingga inklusi literatur akhir (Mulyana & Dwiningrum, 2024; Bakri dkk., 2025). Alur ini memastikan bahwa setiap sumber yang digunakan telah melalui proses evaluasi yang ketat untuk menjaga objektivitas dan kualitas hasil sintesis (Bakri dkk., 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode studi kepustakaan (*library research*), di mana peneliti melakukan identifikasi dan pengumpulan dokumen pustaka, membaca secara mendalam, serta mencatat poin-poin penting dari hasil penelitian relevan (Mulyana & Dwiningrum, 2024; Septia, 2024). Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan informasi, melakukan evaluasi kritis terhadap temuan-temuan empiris, serta mengorganisasi data sekunder tersebut ke dalam kategori-kategori yang bermakna sesuai dengan tujuan penelitian (Sukana dkk., 2024; Bakri dkk., 2025).

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dan sintesis tematik (Bakri dkk., 2025; Maghfiroh & Labib, 2025). Tahapan

analisis ini meliputi identifikasi pola, seleksi informasi kunci, evaluasi mendalam terhadap metodologi penelitian terdahulu, pengelompokan data berdasarkan tema, serta perbandingan antar hasil penelitian (Annisa dkk., 2025; Bakri dkk., 2025). Proses ini tidak sekadar merangkum isi rujukan, melainkan membedah dan mencari keterkaitan antar gagasan untuk mengkonstruksi sebuah formulasi baru mengenai penerapan skenario "Tour Guide Cilik" (Bakri dkk., 2025).

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (Annisa dkk., 2025; Maghfiroh & Labib, 2025). Seluruh informasi yang saling bersilangan diramu dan dinarasikan kembali secara deskriptif untuk menjawab tujuan penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara siswa (Bakri dkk., 2025). Melalui tahapan metodologi yang runtut ini, diharapkan penelitian studi literatur ini mampu memberikan kontribusi teoritis yang kuat bagi pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris berbasis potensi wisata lokal Wonosobo (Widhiastuty dkk., 2025; Wijayanti dkk., 2026).

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil

Berdasarkan proses penelusuran literatur yang dilakukan, terdapat 29 sumber referensi yang relevan dan dianalisis dalam penelitian ini. Karakteristik umum dari literatur yang terkumpul didominasi oleh publikasi ilmiah dalam rentang tahun 2019 hingga 2026, yang mencakup artikel jurnal penelitian tindakan kelas, studi eksperimen, serta kajian literatur mengenai metode pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) (Kongsaenkham dkk., 2024; Maghfiroh & Labib, 2025; Widhiastuty dkk., 2026). Fokus utama literatur tersebut adalah efektivitas metode *role-play* (bermain peran), pengembangan materi bahasa Inggris berbasis pariwisata, serta karakteristik psikologi perkembangan siswa Generasi Alpha (Bakri dkk., 2025; Rohmah dkk., 2026).

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Telaah Literatur**

| Penulis & Tahun         | Tujuan                                                            | Metode                                        | Subjek                        | Temuan Utama                                                                        |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Bakri dkk. (2025)       | Meningkatkan kesiapan komunikasi bahasa Inggris di kawasan wisata | Deskriptif-partisipatif ( <i>Game-based</i> ) | Siswa SD di Ramma ng-Ramma ng | Peningkatan nyata pada motivasi, keberanian menyapa, dan penguasaan kosakata wisata |
| Widhiastuty dkk. (2026) | Melatih siswa menjadi                                             | Proyek & Kontek                               | Siswa SDN 4                   | Siswa mampu menginteg                                                               |

|                          |                                                                       |                                 |                                 |                                                                                                 |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                          | <i>tour guide</i> cilik berbasis kearifan lokal.                      | stual (CTL)                     | Bedulu, Bali                    | rasikan materi <i>greetings</i> dan <i>directions</i> dalam praktik pemanduan wisata            |
| Damayanti dkk. (2023)    | Meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD.                         | Penelitian Tindakan Kelas (PTK) | Siswa Kelas III SDN Cidada p    | Nilai rata-rata berbicara meningkat signifikan dari siklus I (72,32) ke siklus II (83,5)        |
| Liana dkk. (2025)        | Menguji efektivitas <i>role-play</i> terhadap hasil belajar.          | PTK (2 Siklus)                  | Siswa Kelas V SD Medan Helvetia | Role-play meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan komunikasi lisan siswa                |
| Kongsaenkham dkk. (2024) | Menganalisis tren dan dampak <i>*role-play*</i> dalam bahasa Inggris. | Analisis Bibliometrik           | Publikasi Ilmiah (2019-2024)    | Role-play tetap menjadi alat pedagogis yang efektif untuk membangun kepercayaan diri pembelajar |
| Maulidiyah dkk. (2022)   | Mengetahui pengaruh bermain peran terhadap hasil belajar tematik.     | Eksperimen                      | Siswa Kelas IV SDN Jati         | Terdapat pengaruh signifikan penggunaan <i>role-play</i> terhadap ketuntasan belajar siswa      |
| Liana dkk. (2025)        | Menguji efektivitas <i>*role-play*</i> terhadap hasil belajar.        | PTK (2 Siklus)                  | Siswa Kelas V SD Medan Helvetia | Role-play meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan komunikasi lisan siswa                |

### Temuan Penelitian:

#### 1. Efektivitas Role-Play terhadap Keterampilan Berbicara (*Speaking*)

Penerapan metode *role-play* secara konsisten menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Melalui simulasi situasi dunia nyata, siswa

mendapatkan ruang untuk mempraktikkan bahasa secara aktif dan fungsional (Kongsaenkham dkk., 2024; Annisa dkk., 2025). Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata keterampilan *speaking* yang signifikan pada setiap siklus pembelajaran (Damayanti dkk., 2023; Liana dkk., 2025). Metode ini dipandang efektif karena mengubah posisi siswa dari pendengar pasif menjadi subjek pembelajaran yang langsung mempraktikkan dialog (Islamyati dkk., 2025; Suciati, 2021).

## 2. Peningkatan Kosakata (Vocabulary) dan Pelafalan (Pronunciation)

Temuan literatur menunjukkan bahwa skenario bermain peran yang tematik mempermudah siswa dalam menguasai kosakata baru secara kontekstual. Dalam konteks pariwisata, siswa mampu menghafal dan menggunakan istilah-istilah seperti *greetings*, *directions*, dan nama objek wisata dengan lebih baik (Bakri dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2026). Selain itu, penggunaan metode *Total Physical Response* (TPR) yang dikombinasikan dengan *role-play* membantu memperjelas pelafalan dan ritme bicara siswa karena adanya

sinkronisasi antara gerakan tubuh dan ucapan (Bakri dkk., 2025).

## 3. Kelancaran (Fluency), Kepercayaan Diri, dan Motivasi Belajar

Salah satu keunggulan utama *role-play* adalah kemampuannya menurunkan hambatan afektif siswa, seperti rasa malu dan takut salah (Bakri dkk., 2025). Siswa yang semula pasif menjadi lebih antusias dan berani memulai percakapan secara mandiri (Annisa dkk., 2025; Damayanti dkk., 2023). Penggunaan sistem *reward* berupa poin atau pujian dalam sesi bermain peran terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terus berlatih (Widhiastuty dkk., 2026; Rofiq & Mashuri, 2021). Kelancaran berbicara siswa juga meningkat seiring dengan frekuensi praktik simulasi yang dilakukan di depan kelas (Suciati, 2021).

## 4. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD/MI

Siswa SD/MI saat ini merupakan bagian dari Generasi Alpha yang memiliki gaya belajar visual, interaktif, dan menyukai stimulasi cepat (Maghfiroh & Labib, 2025; Rohmah dkk., 2026). Temuan menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika pembelajaran

melibatkan aktivitas fisik, permainan, dan lingkungan yang konkret (Septia, 2024; Purnomo & Mansur, 2025). Oleh karena itu, metode konvensional berbasis ceramah dipandang kurang relevan untuk memenuhi kebutuhan psikologis anak usia dasar yang sedang berada pada tahap operasional konkret (Septia, 2024; Maghfiroh & Labib, 2025).

#### 5. Pembelajaran Berbasis Konteks, Budaya Lokal, dan Pariwisata

Integrasi potensi lokal ke dalam materi pembelajaran memberikan autentisitas yang memperkuat retensi ingatan siswa (Bakri dkk., 2025). Wonosobo memiliki kekayaan pariwisata seperti Dieng, Telaga Warna, Candi Arjuna, dan kuliner khas yang sangat potensial dijadikan materi skenario *tour guide* cilik (Sukana dkk., 2024; Wijayanti dkk., 2026). Pemanfaatan sumber daya lokal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menumbuhkan "literasi pariwisata" dan kebanggaan terhadap identitas daerah (Bakri dkk., 2025; Mulyana & Dwiningrum, 2024).

#### 6. Keterbatasan dan Efektivitas yang Belum Optimal

Meskipun secara umum efektif, beberapa literatur mencatat adanya kendala dalam penerapan *role-play*. Metode ini membutuhkan waktu persiapan yang relatif lama serta kreativitas guru yang tinggi dalam menyusun naskah dan media (Damayanti dkk., 2023; Umalihayati, 2024). Selain itu, efektivitasnya dapat terhambat oleh kondisi kelas yang gaduh, jumlah siswa yang terlalu besar, serta keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah (Kongsaenkham dkk., 2024; Damayanti dkk., 2023). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tanpa arahan yang jelas dari guru, beberapa siswa cenderung tidak bersungguh-sungguh dalam memerankan tokohnya (Damayanti dkk., 2023).

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Pengaruh Metode Role-Play terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD/MI

Efektivitas metode *role-play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*) siswa SD/MI berakar pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bebas tekanan. Secara teoretis, metode ini mampu menurunkan *affective filter* atau

hambatan emosional siswa, seperti rasa malu dan takut melakukan kesalahan, karena suasana bermain peran membuat mereka merasa lebih berani mengambil risiko dalam berbahasa (Bakri dkk., 2025). Hal ini sangat relevan dengan karakteristik perkembangan siswa SD/MI yang menurut teori Piaget berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah menyerap pengetahuan melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik daripada sekadar penjelasan abstrak (Septia, 2024). Selain itu, penerapan role-play sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa bahasa dipelajari secara optimal melalui interaksi sosial yang bermakna di dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) siswa (Liana dkk., 2025).

Penerapan role-play juga mendukung prinsip *Communicative Language Teaching* (CLT) yang menekankan bahwa bahasa dipelajari secara efektif ketika digunakan untuk tujuan fungsional dalam situasi komunikasi yang nyata (Kongsaenkham & Chano, 2024). Melalui simulasi peran, siswa tidak sekedar menghafal kosakata secara pasif, tetapi mempraktikkannya

sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan ide (Annisa dkk., 2025). Hasil sintesis berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan pengamatan indera secara nyata dalam role-play secara signifikan meningkatkan retensi memori dan kelancaran berbicara siswa (Damayanti dkk., 2023). Siswa yang terlibat aktif sebagai subjek pembelajaran cenderung mengalami peningkatan keberanian berbicara karena mereka tidak lagi memandang bahasa sebagai beban hafalan, melainkan sarana interaksi sosial (Islamyati dkk., 2025).

#### B. Rancangan Konsep "Tour Guide" Cilik Berbasis Pariwisata Wonosobo

Konsep "Tour Guide" Cilik merupakan inovasi pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang mengalihkan materi ajar dari buku teks ke dalam praktik nyata yang akrab dengan lingkungan siswa (Widhiastuty dkk., 2026). Dengan memerankan diri sebagai pemandu wisata, siswa diinstruksikan untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai instrumen layanan informasi, yang menumbuhkan "literasi

pariwisata" dan sikap ramah tamah sejak dini (Bakri dkk., 2025). Wonosobo, dengan kekayaan ikon wisata seperti Dieng dan Candi Arjuna, menawarkan konteks belajar yang kaya untuk dikembangkan ke dalam skenario bermain peran yang autentik (Sukana, 2024).

**Tabel 2. Matriks Aplikatif Role-Play  
 "Tour Guide" Cilik Wonosobo**

| Tempat Wisata   | Vocabulary Terkait                               | Contoh Dialog Role-Play                                                                                 | Keterampilan Speaking                         |
|-----------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Candi Arjuna    | Temple, ancient, history, Hindu, cold            | "Welcome to Arjuna Temple. This is the oldest temple in Java. It's very cold, please wear your jacket." | Opening, giving information, historical facts |
| Telaga Menjer   | Lake, boat, green water, breeze, landscape       | "This is Telaga Menjer. It is the widest lake in the district. Would you like to take a boat tour?"     | Describing scenery, offering services         |
| Telaga Warna    | Lake, sulfur, color, nature, beautiful           | "Look at the water! It changes color because of the sulfur. This is a beautiful natural phenomenon."    | Describing nature, expressing admiration      |
| Kebun Teh Tambi | Tea plantation, green, picking leaves, fresh air | "Look at the green tea field. We can see the farmers picking tea leaves. The air is so fresh."          | Describing activities, expressing feelings    |
| Tempat Wisata   | Vocabulary Terkait                               | Contoh Dialog Role-Play                                                                                 | Keterampilan Speaking                         |

Pemanfaatan Telaga Menjer dalam skenario memungkinkan siswa berlatih memberikan tawaran bantuan (*offering services*) dan mendeskripsikan bentang alam danau secara visual (Sukana, 2024; Bakri dkk., 2025). Sementara itu, konteks Kawah Sikidang yang unik sangat

efektif untuk melatih ungkapan peringatan (*giving warnings*) serta kosakata terkait vulkanologi dalam bahasa Inggris sederhana (Wijayanti dkk., 2026; Bakri dkk., 2025). Adapun Kebun Teh Tambi (termasuk area Sikatok) memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan kosakata agrowisata dan interaksi sosial mengenai aktivitas petani setempat (Sukana, 2024; Wijayanti dkk., 2026).

Melalui integrasi kearifan lokal yang variatif ini, pembelajaran bahasa Inggris bertransformasi menjadi "investasi sosial-budaya" yang memperkuat identitas daerah. Siswa tidak hanya belajar berbicara bahasa asing secara teknis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai *hospitality* yang ramah dan informatif, sesuai dengan kebutuhan pengembangan SDM pariwisata di era digital (Sukana, 2024; Bakri dkk., 2025). Dengan menggunakan materi yang dekat dengan keseharian mereka, hambatan afektif dapat dikurangi secara signifikan, sehingga kelancaran (*fluency*) dan kepercayaan diri siswa dapat berkembang secara optimal (Annisa dkk., 2025; Widhiastuty dkk., 2026).

### C. Tantangan Implementasi dan Solusi

Meskipun efektif, implementasi role-play menghadapi tantangan nyata seperti keterbatasan kosakata dan tata bahasa (*grammar*) yang sering membuat siswa terhenti saat berbicara (Annisa dkk., 2025). Rendahnya kepercayaan diri juga menjadi faktor penghambat, terutama bagi siswa Generasi Alpha yang meski berani berpendapat secara digital, terkadang merasa rendah diri dalam performa akademik tatap muka (Maghfiroh & Labib, 2025). Selain itu, kesiapan guru dalam merancang skenario yang menarik serta tantangan manajemen kelas saat aktivitas bermain peran seringkali menjadi kendala utama (Damayanti dkk., 2023).

Sintesis literatur menawarkan beberapa solusi strategis untuk mengatasi hambatan tersebut:

1. *Scripted Role-Play*: Pada tahap awal, guru menyediakan naskah sederhana (*script*) untuk memberikan rasa aman kepada siswa sebelum mereka berani melakukan improvisasi secara mandiri (Widhiastuty dkk., 2026).

2. Pemanfaatan Media Gambar & Visual: Penggunaan kartu frasa

(flashcards) atau media *virtual tour* museum dapat memberikan stimulasi konkret yang membantu siswa mengingat kosakata secara visual (Septia, 2024).

3. Latihan Kosakata Bertahap: Sebelum sesi peran, guru melakukan teknik *drilling* pelafalan (*pronunciation*) dan penggunaan metode *Total Physical Response* (TPR) agar siswa menghubungkan gerakan tubuh dengan ucapan bahasa Inggris (Bakri dkk., 2025).

4. *Scaffolding & Reward*: Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan intensif di awal dan perlahan mundur saat siswa mulai mandiri (*scaffolding*). Pemberian apresiasi berupa sistem poin atau *reward* terbukti sangat efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan kerja sama tim (Sulistiyowati & Aini, 2025).

Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis potensi lokal, metode role-play "Tour Guide" Cilik ini tidak hanya meningkatkan kompetensi komunikasi internasional siswa, tetapi juga menyiapkan SDM pariwisata Wonosobo yang adaptif sejak usia sekolah dasar (Sukana, 2024).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap berbagai penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role-play terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*) bahasa Inggris siswa SD/MI melalui penciptaan ruang interaksi yang bermakna, fungsional, dan sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret anak. Integrasi potensi pariwisata Wonosobo yang mencakup ikon wisata seperti Dieng, Telaga Menjer, Candi Arjuna, Kawah Sikidang, hingga kuliner khas daerah ke dalam konsep "Tour Guide" Cilik mampu mentransformasi materi ajar yang semula abstrak menjadi pengalaman praktis yang secara nyata meningkatkan kepercayaan diri, penguasaan kosakata kontekstual, serta kelancaran berbicara siswa. Temuan ini menegaskan bahwa skenario bermain peran berbasis kearifan lokal berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran bahasa yang komunikatif sekaligus memperkuat literasi pariwisata dan identitas budaya siswa sejak dini. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan model pembelajaran

bahasa Inggris di jenjang pendidikan dasar yang mengedepankan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL), sehingga diharapkan dapat menjadi referensi dalam merancang kurikulum yang adaptif, inovatif, dan harmonis dengan kekayaan potensi lokal daerah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhliso, N. M. (2025). *Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jdan), 3(1), 11-25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
- Bakri, R. A., Nur, H., Fitriani, Jafar, & Sumirna. (2025). *Pembelajaran Bahasa Inggris "Game-based Fun Learning" untuk Siswa SD di Daerah Destinasi Wisata Rammang Rammang Maros*. Madaniya, 6(4), 1748-1753. <https://madaniya.biz.id/journals/con tents/article/view/1371>
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). *Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas III SD Negeri Cidadap*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI), 1(3), 01-18.

- <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1569>
- Islamyati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2025). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar melalui Metode Role Playing*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 12-17.
- Kongsaenkham, A., & Chano, J. (2024). *Role-Play in Language Learning: A Bibliometric Analysis and its Impact on Thailand Secondary Education*. *Journal of Language Learning and Assessment*, 2(2), 91-98.
- Liana, Matondang, W. Y. L., Sianturi, D. P. J., Gultom, N. S., & Ambarita, D. E. P. (2025). *Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia*. *Zaheen: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 106-116.
- Maghfiroh, S., & Labib, A. (2025). *Tantangan dan Peluang Guru MI dalam Pembelajaran di Era Digitalisasi pada Generasi Alpha (Studi Kasus di MI NU 71 Unggulan Karanganom Kendal)*. *Istifkar: Media Transformasi Pendidikan*, 5(2), 113-128.
- Masitha, D., Nurhakiki, Sihab, N. A., Hawali, F., Fartika, T. A., Suhrdianti, Puspitasari, D., & Anjani, A. (2025). *Perkembangan Psikologi Peserta Didik di SD/MI*. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 480-489.  
<https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v9i2.4916>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 612-615.  
<http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i1.2754>
- Mulyana, A., & Dwiningrum, S. I. A. (2024). *Lengger Seni Tradisional Perekat Nilai-Nilai Sosial Budaya dan Upaya Pembelajarannya pada Masyarakat Wonosobo*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 400-407.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.809>
- Purnomo, D., & Mansur, A. (2024). *Kajian Perkembangan Kognitif dan Psikologi Anak pada Tingkat Sekolah Dasar*. *JJP: Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(2), 260.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. *Mumtaz: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 001-011.
- Rohmah, N. S., Rahman, N. A., & Munawir. (2026). *Analisis Kompetensi Profesional Guru MI dalam Menghadapi Gen Alpha: Sebuah Tinjauan Literatur*. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 5(1).
- Septia, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Museum pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru* (Skripsi sarjana).

- Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Suciati, S. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 1(2), 157-176. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>
- Sukana, T. A. (2024). *Analisis Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Digital dalam Program Gemapesta di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo* (Laporan Penelitian). Institut Pemerintahan Dalam Negeri.
- Sulistiyowati, D., & Aini, N. (2025). *Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1*. Action Research Journal Indonesia (ARJI), 7(3), 2184-2195. <https://doi.org/10.61227>
- Sulistiyarini, W., Fatonah, S., dkk. (2022). *Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning*. ELIa: Journal of Educational Learning and Innovation, 2(1), 42-72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1>
- Umalihayati, M. S. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif di sekolah dasar (Teori dan implementasinya)*. CV Eureka Media Aksara.
- Widhiastuty, N. L. P. S., dkk. (2026). *Pelatihan Bahasa Inggris bagi Tour Guide Cilik Berbasis Kearifan Lokal di Desa Bedulu Bali*. Synergy and Society Service, 6(1), 31-38.
- Wijayanti, A., Harwiki, W., Hartini, S., Dewi, I. K., Dewi, N. N., Sugiarti, Y., & Haniyah. (2026). *Model Pendidikan Restorative Justice Berbasis Kearifan Lokal bagi Masyarakat Desa Wisata Sigedang, Kabupaten Wonosobo*. NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 15-27.
- Zhang, Z., dkk. (2023). *The Development of Instructional Model According to Immersive Learning in Virtual Reality Environment to Enhance Tour Guide Students' Oral Communication Ability*. Journal of Roi Kaensarn Academi, 8(12), 325-337.